La seguente guida è stata creata per completare Rule of Rose al 100% compresa l'intera Search Quest.

Se intendi usare questa guida come riferimento per creare qualunque tipo di contenuto **PER FAVORE** menzionami, mi chiamo DaviDoom. Ho speso molto tempo nell'evidenziare tutto quello che puoi/non puoi fare e testato molte meccaniche di gioco per rendere questa guida semplice e intuitiva da seguire. Basta dirlo solo una volta e condividere il link del mio canale, non chiedo donazioni o denaro in cambio. Puoi trovare il link qui sotto:

https://www.youtube.com/@davidoom

Se desideri tradurre la guida in altre lingue, puoi farlo tranquillamente e non c'è bisogno di chiedere il permesso. **PER FAVORE** non tagliare i messaggi scritti prima di questo nelle traduzioni. Sii rispettoso per il lavoro degli altri.

Guida completata il 2 Giugno 2026.

LEGENDA COLORI:
Gli oggetti vari verranno indicati con il **NERO**. In questa categoria ricadono anche le armi.
Gli oggetti curativi verranno indicati con il colore **VERDE**.
Gli oggetti importanti per il completamento del capitolo saranno indicati con il **BLU**. In questa categoria ricadono anche gli oggetti barattabili.
Gli oggetti riguardanti la Search Quest verranno indicati con il **ROSSO**.
Tutte le nuove aree o quelle importanti da segnalare verranno indicate con il colore **VIOLA**.
Le zone di salvataggio verranno indicate con il colore **AZZURRO**.

NOTA: questa guida non farà nessun tipo di spoiler né sui nomi dei personaggi né sugli avvenimenti mentre si dipanano. Si indicherà inoltre quali oggetti scartare laddove siano davvero inutili in quel momento. Il resto verrà lasciato all'intelligenza dei giocatori.

CAPITOLO 1: LA PICCOLA PRINCIPESSA

- Dopo i filmati e il libro prova a andare o a sinistra o destra dello schermo.
- Esamina la fermata del bus, la panchina e il palo.
- Prendi il sentiero sulla sinistra, percorrilo fino al filmato. Poi leggi il cartello e prendi il percorso sulla destra.
- Nella nuova area esamina il pozzo arrugginito. Entra nel **CAPANNO SGANGHERATO**.
- Nel **CAPANNO SGANGHERATO**, esamina la statua di pali. Raccogli il **COLLARE** e il **PEZZO DI CARTA**. Quest'ultimo nell'inventario diventerà la **CARTA DI IMBARCO**. Esci e torna indietro al bivio, ora vai sulla sinistra.
- Al **CANCELLO ANTERIORE**, esamina il cancello. A sinistra del cancello, leggi la targa. Continua verso sinistra.

- Nella **STRADA RECINTATA**, una volta in fondo esamina la targa e la porta. Dopodiché usa la carta di imbarco con la porta.
- Una volta dentro, sali verso l'alto e apri la porta di legno. Qui esamina il graffito. Torna indietro.
- Continua verso l'ingresso della villa e nel frattempo leggi il secondo graffito. Più in fondo ci saranno delle gabbia accatastate che è possibile esaminare. Prosegui.
- Vai all'ingresso, leggi il cartello ed entra.
- Dopo i filmati, nel **CORRIDOIO** che chiamerò **ATRIO** per facilità di riferimento, esamina il grande quadro alla sinistra dell'ingresso, il portaombrelli, il vaso bianco vicino alle scale e l'orologio a muro vicino alle scale. Usando l'ingresso come riferimento, la prima porta sulla sinistra è bloccata. Prendi la prima porta sulla destra. Sarai in un corridoio.
- Nel **CORRIDOIO**, prendi la prima porta sulla destra. Sarai nel **BAGNO DELLE DONNE**. I rotoli impilati di carta igienica sono interagibili e cadono. Esamina i sacchi rigonfi, l'asciugamano sporco, la finestra, apri il bagno centrale per mostrare il graffito.
- Torna indietro nell'atrio e prendi la seconda porta sulla destra. Nella **RECEPTION** esamina il camino, il grammofono, il vaso di rose rosse, la credenza e il quadro scarabocchiato. Prendi l'altra porta per arrivare nell'**UFFICIO DEL PRESIDE**.
- Qui esamina l'acquario, il diario aperto e il grammofono. Una delle due porte qui conduce allo **SGABUZZINO**. I cassetti del cassettone sono interagibili e c'è un'interazione con le varie risorse qui dentro. Torna indietro ed esci per l'altra porta. Sarai nel **CORRIDOIO**.
- La prima porta sulla sinistra conduce all'**ATRIO**. Il cassettone e la credenza si aprono. Una delle porte dopo la credenza conduce al **GUARDAROBA** ma dentro non c'è nulla. La porta in fondo è bloccata. Trova la porta che conduce alle **SCALE SUL RETRO**.
- Qui, esamina la lampada vicino alle scale. La prima porta sulla sinistra conduce al **CORTILE INTERNO** ma non è necessario andarci ora. L'unica cosa possibile da fare è tornare indietro e salire le scale.
- Al primo piano, esamina la lampada ed entra nella porta di fianco, è l'unica accessibile. Sarai nel **CORRIDOIO**.
- Prendi la prima porta sulla destra, sarai nella **LIBRERIA**. Non c'è nulla qui dentro. Prosegui verso l'ultima porta in fondo del corridoio che è l'unica interagibile. Tornerai al primo piano dell'**ATRIO**.
-Esamina la scala di ferro sulle scale, poi torna su e prendi la prima sulla destra, entrerai nel **DORMITORIO**. Non c'è nulla dentro, quindi torna indietro.
- Prosegui sulla seconda porta sulla destra, sarai in un **CORRIDOIO**. Qui, esamina le stoviglie sporche. Sulla sinistra, entra nella **STANZA PANNI SPORCHI**.
- Esamina la bambola e raccogli la **VECCHIA FOTO**.
- Esci e vai di fronte nel **BAGNO 2° PIANO**. Non c'è nulla dentro. Esci e torna all'atrio.
- Dopo il filmato, segui il ragazzino fino al **DEPOSITO ATTICO**. Qui, raccogli la **MAPPA ORFANOTROFIO** sul tavolo ed esamina il tavolo. **NOTA**: le mappe possono essere scartate per liberare spazio nell'inventario ed essere comunque utilizzate tenendo premuto il tasto SELECT.
- Continua a seguire il ragazzino. Avvicinati, parlagli e leggi la storia **LA PRINCIPESSA**. Il tuo obiettivo è ora raggiungere il **CORTILE INTERNO**.

CAPITOLO 2: LO SFORTUNATO CAMPO DI TRIFOGLI

NOTA: interagisci più volte con i personaggi. Potrebbero rivelare ulteriori dialoghi.

- Dopo i vari filmati sarai di nuovo nella **STANZA PANNI SPORCHI**. Prendi la buona abitudine di leggere ad ogni inizio capitolo la storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**: sarà l'unica che, progredendo nel gioco, si aggiornerà. Nel caso lo dovessi dimenticare, te ne ricorderò io.
- Esamina lo spaventapasseri senza testa, i cesti di biancheria, il bidone e la bara. Raccogli il **SECCHIO** sulla sedia e guarda breve filmato. Esci, sarai nel **VANO DI CARICO SETTORE 8**.
- Qui, esamina il cartello vicino la porta. Al bivio vai a sinistra e leggi il cartello. Continua dritto fino alla stanza poi gira a sinistra ed entra nella porta. Sarai alle **SCALE SETTORE 8**.
- Sali le scale e leggi la targhetta vicino alla porta. Prosegui nella porta. Sarai al **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE**.
- In questa stanza leggi i due cartelli sul rango sociale. Leggi poi la legge dei doni. Vai a destra e avvicinati al corridoio con il grosso finestrone. Infine, avvicinati alla porta centrale con una grossa cassetta di legno sull'esterno e leggi i messaggi sulla porta. Guarda il filmato.
- Adesso sbircia nella toppa della porta della libreria. Entra poi nella porta di fronte che è l'**INFERMERIA**. Interagisci con i 2 personaggi qui dentro. Prosegui nella stanza di fianco che è la **STANZA PAZIENTI**.
- Qui dentro esamina i disegni sul muro, poi esci.
- Vai nel corridoio di fronte ed entra nello **SPOGLIATOIO**. Qui chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Esci e torna alle **SCALE SETTORE 8**. Da lì prosegui fino al **VANO DI CARICO SETTORE 8**. Guarda il filmato.
- Qui dentro entra nella cella di fianco che è il **DEPOSITO BAGAGLI 3° CLASSE**. Esamina la credenza con il diario e la macchina per il cucito. Esci e prosegui vicino alla **STANZA PANNI SPORCHI** per un altro filmato. Prosegui in quella porta che conduce alla **ZONA TURBINE SETTORE 9**.
- Appena entrati partirà un altro filmato. Apri il cancello e avvicinati al cane legato ed esaminalo. Entra nella stanza di fronte, la **STANZA RICAMBI**.
- Raccogli la **MAPPA DIRIGIBILE** dal tavolo e poi scartala. Esamina qui dentro ci sono due interazioni. Esci.
- Vai a destra ed entra nella **STIVA ANIMALI DRITTA**. Esamina le gabbie poi parla con il personaggio. Esci.
- Vai nella porta di fronte che è la **STIVA ANIMALI BABORDO**. Esamina il maiale e le caprette, poi il cibo e parla con il personaggio. Esci e prosegui alla sinistra verso la **CABINA EQUIPAGGIO SETTORE 10**. Esamina il pannello elettrico e poi entra nella stanza per incontrare un nuovo personaggio. Prosegui nella porta di destra verso la **MANUTENZIONE SETTORE 11**.
- Nota la parete fatta di tessuto per un evento successivo. Apri la porta in fondo a sinistra chiamata **SALA FUMATORI**. Parla con il ragazzino e poi attraversa la stanza per arrivare al **3° CORRIDOIO PASSEGGERI**.
- Esamina la domestica. Prosegui nel corridoio e apri la prima porta sulla sinistra. Sarai nel **BAGNO DONNE**.
- Qui esamina lo specchio poi torna indietro.
- Vai nella stanza di fianco, il **BAGNO DEGLI UOMINI**, per parlare con il ragazzino. Torna indietro e avvicinati alle scale e leggi il messaggio.
- Sali le scale per arrivare al **SALONE OSPITI**. Parla con il personaggio. Raccogli la **FORCHETTA** e la **FARFALLA VERDE**. Equipaggia la forchetta, sarà la tua prima arma. Raccogli poi la **FOGLIA DI RAME** sulla sedia. Leggi la storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA** dall'inventario.

- Torna verso il **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE**. Lungo il tragitto, evita il primo nemico chiamato Imp e prosegui. Ascolta la storia che viene narrata in sottofondo. Offri la farfalla nella scatola, dopodiché raccogli la **CHIAVE 1 FOGLIA**. È possibile entrare nella **LIBRERIA** ora ma non c'è nulla. Torna indietro per un filmato.
- Vai verso la **STANZA PANNI SPORCHI** per un filmato. Entra nel **RIPOSTIGLIO**. Esamina per due interazioni dopodiché premi il bottone.
- Vai nella **STANZA PANNI SPORCHI** e raccogli le **FORBICI**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio.
- Vai nella **ZONA TURBINE SETTORE 9** e libera il cane con le forbici. Donagli il collare. Dopodiché raccogli la **SCATOLA DOLCI**.
- Usa il comando trova sulla Scatola Dolci e asseconda il tutorial della meccanica di ricerca del nostro fedele compagno. Brown troverà **2 BISCOTTI** nella zona dove è stato liberato.

NOTA IMPORTANTE DA LEGGERE: da questo momento in poi è possibile iniziare se lo si desidera la **SEARCH QUEST** con l'aiuto di Brown. Spiegata in poche parole è una sidequest nascosta lunga per tutta la durata del gioco dove si possono sbloccare collezionabili, oggetti estetici, curativi e persino armi che possono notevolmente aiutare la protagonista a completare il gioco. Siccome è di un tedio terribile, il gioco permette scorciatoie non previste al giocatore come il recarsi nella zona dove si dovrebbe trovare l'oggetto nascosto che si sta ricercando per poi usare direttamente in quel punto la meccanica "Trova" di Brown per scoprirlo immediatamente. Ecco perché, da adesso in poi, specificherò il luogo esatto di ogni singolo oggetto ritrovabile. Brown è capace infatti di ritrovare sia oggetti **CURATIVI**, sia oggetti **BARATTABILI** che oggetti **SEGRETI** che fanno parte della Search Quest.

Ecco infine ulteriori regole e spiegazioni per comprendere meglio la meccanica Trova di Brown:

- Gli oggetti **BARATTABILI** sono oggetti unici nel gioco e spesso dimenticati da molti giocatori: se offerti alla porta del Club degli Aristocratici in molteplici quantità possono offrire curativi di grado medio/massimo che possono portare anche alla scoperta di nuovi oggetti. Ovviamente, nella guida che vi fornisco vi dirò anche quando e come riscattare questi oggetti. Vi conviene assolutamente consumare del tempo per trovarli, in quanto il gioco è MOLTO avaro con i curativi.
- Se un oggetto nel riquadro Trova ha ancora dei punti interrogativi, non sbarazzatevene e non scambiatelo. Esso potrebbe portare non solo ad altri simili ma anche a nuovi presenti negli altri capitoli.
- Ci sono varie serie di oggetti della Search Quest che portano a varie ricompense se si completano.
- **ATTENZIONE**: se si perde un oggetto di quelli evidenziati in **ROSSO** si è persa l'intera collezione. Seguite attentamente la guida.
- Se devi curarti durante il prosieguo dell'avventura, usa gli oggetti evidenziati in **VERDE** ma abbi la premura di averne almeno 1 per tipo di quelli con i punti interrogativi in basso a destra nella schermata dell'inventario, in quanto serviranno più avanti per ritrovare altri oggetti. Se non ne hai di multipli, non usarli.
- Infine e cosa scontata da dire: se Brown viene colpito numerose volte non morirà ma verrà ferito gravemente. Se non è capace di camminare, la quest non può continuare in quanto è lui che vi permette di ritrovare gli oggetti nascosti. Aspettate che la sua vita si ripristini con il tempo fino a quando non riesce a rialzarsi.

- Usa il comando Trova sul Biscotto nella **STIVA ANIMALI BABORDO** per ottenere **PANCETTA**.
- Torna al **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE**. Usa il comando Trova sulla Pancetta per ottenere la **PELLICOLA 8/14**. Usa poi il comando Trova con la Scatola Dolci per scoprire un altro **BISCOTTO** e infine usa nuovamente il comando Trova sul Biscotto per rivelare **TRE FIOCCHI**.
- Usa il comando Trova sul Fiocco nelle **SCALE SETTORE 8** per scoprirne **UN ALTRO**.
- Usa il comando Trova sul Fiocco nel **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE** per scoprire del **CIOCCOLATO**. Scarta la Cioccolata, al momento non serve.
- Usa il comando Trova sul Fiocco davanti alla porta della **STANZA PANNI SPORCHI** per rivelarne **UN ALTRO**.
- Usa il comando Trova sul Fiocco nella **STANZA RICAMBI** per scoprirne **UN ALTRO**.
- Usa il comando Trova sul Fiocco nella **STIVA ANIMALI DRITTA** per ottenerne **UN ALTRO**.
- Usa il comando Trova sulla Chiave 1 Foglia per raggiungere la destinazione e vedere il filmato. Nel **SALONE OSPITI** usa il comando trova sul Fiocco per scoprirne **UN ALTRO**. Usa poi la chiave sulla porta.
- Nel **SECONDO CORRIDOIO PASSEGGERI** parla con il personaggio e poi usa il comando Trova sulla Foglia di Rame per rivelare la **CHIAVE 2 FOGLIE**. È possibile andare anche nel **BAGNO UOMINI** con un personaggio al suo interno ma non dirà nulla perché starà urinando. Tenete bene a mente questo luogo, ci dovremo tornare dopo.
- Torna indietro al **SALONE OSPITI** e raccogli il **CAPPELLINO** per terra. Apri la porta 2 Foglie con l'apposita chiave. Sarai nel **PRIMO CORRIDOIO PASSEGGERI**.
- Usa il comando Trova sul Cappellino per trovare il **CENCIO SPORCO** nella **CABINA 9**.
- Entra nella **CAFFETTERIA**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Raccogli il **COLTELLINO** dietro il bancone e equipaggialo, scartando poi la Forchetta. Il Coltellino è leggermente più potente ma è comunque un'arma del tutto insufficiente.
- Usa ora il comando Trova sul Cencio Sporco per raggiungere la destinazione e ottenere la **CHIAVE 3 FOGLIE**.
- Torna al **SALONE OSPITI** e apri la porta 3 foglie per accedere all'altra parte del **PRIMO CORRIDOIO PASSEGGERI** che era bloccato dalle valigie.
- Usa il comando Trova con la Scatola Dolci per rivelare un **BISCOTTO**.
- Siccome nessuna delle porte è interagibili, usa il comando Trova sulla Farfalla Verde per arrivare a destinazione e guardare il filmato.
- Nella **CABINA 11** dopo aver interagito con il personaggio usa il comando Trova sulla Pellicola 8/14 per scoprire la **PELLICOLA 9/14**. Scarta la Pellicola 8/14. Esci e guarda il filmato.
- Rientra nella **CABINA 11** e raccogli la **TECA FARFALLE**.
- Recati ora al **BAGNO UOMINI** del **SECONDO CORRIDOIO PASSEGGERI** (quello dietro la porta con una foglia per intenderci). Qui, usa il comando Trova sulla Pellicola 9/14 per ottenere la **PELLICOLA 10/14**. Scarta la pellicola 9/14. Torna indietro al **SALONE OSPITI** e scendi le scale.
- Qui, usa il comando trova sulla Pellicola 10/14 per rivelare nel **BAGNO UOMINI** la **PELLICOLA 4/14**. Scarta la Pellicola 10/14.
- Vai nella stanza di fianco, il **BAGNO DONNE** e usa il comando Trova sul Fiocco per ottenerne **UN ALTRO**.
- Ora usa il comando Trova sulla Pellicola 4/14 per scoprire la **PELLICOLA 5/14** nella **SALA FUMATORI**. Scartala, non servirà per un bel po'.

- Ora prosegui la storia usando il comando Trova sulla Teca Farfalle, facendo attenzione ad avere almeno uno spazio libero nell'inventario. Una volta a destinazione, insegui le farfalle blu elettrico fino al prossimo filmato.

- Ecco perché insistevo nel fare i passaggi antecedenti prima che accadesse questo pericoloso evento. NON INGAGGIARE i nemici ed evitali, raccogli la **FARFALLA BLU** davanti a te e scappa verso il **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE**. In questa fase, Brown abbaierà per permettere a Jennifer di scappare. Non preoccuparti dell'incolumità del tuo fedele compagno: basta cambiare zona di gioco e ti seguirà automaticamente. Sii veloce per evitare che subisca troppi danni.
- Dopo il filmato, avvicinati alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** e offri **8 FIOCCHI** (dovrebbe restartene uno nell'inventario, non offrirlo) per ottenere **2 TORTE SALATE**. Successivamente, offri la Farfalla Blu e guarda i filmati per completare il capitolo.

CAPITOLO 3: SIR PETER

NOTA: a causa di eventi di trama di questo capitolo, la scatola dei doni verrà distrutta e non sarà possibile per tutta la sua durata offrire oggetti barattabili per ottenere curativi. Raccoglieteli comunque, potrete farlo dal prossimo capitolo. Il capitolo è bello lungo, quindi se lo desiderate appena ne avete l'occasione salvate.

- Ti risveglierai nella **STANZA PANNI SPORCHI** insieme a Brown. Chiedi Consiglio al Cavaliere del Secchio. Raccogli la **LETTERA FIORI** e leggi la storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**, che sarà aggiornata. Usa la Torta Salata con il comando Trova per ritrovarne **UN'ALTRA** qui dentro. Dopodiché, esci verso il **VANO DI CARICO SETTORE 8**.
- Usa il comando Trova con l'unico Fiocco rimasto per entrare nel **DEPOSITO BAGAGLI SECONDA CLASSE** e rivelare **UN CALZINO** e **UN TUBO D'ACCIAIO**. Equipaggia il Tubo e scarta il Coltellino. Impara ad usare il Tubo, sarà la tua arma per un bel po' di tempo. Se prosegui verso il **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE** incontrerai due ragazzi ma ti ignoreranno.
- Torna nella **STANZA PANNI SPORCHI** e usa il comando Trova sul Calzino per scoprire una **MOLLETTA**. Esci.
- Nel **VANO DI CARICO SETTORE 8** usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere due **BIGLIE**, una **CARAMELLA** e una **MOLLETTA**.
- Nel **RIPOSTIGLIO** (è di fronte al Deposito Bagagli Seconda Classe di prima) usando il comando Trova sulla Molletta ne ritroverai **UN'ALTRA**.
- Nel **DEPOSITO BAGAGLI SECONDA CLASSE** usando il comando Trova sulla Molletta ne otterrai **UN'ALTRA** oltre ad una **BIGLIA**.
- Sempre usando il comando Trova sulla Molletta, nella **MANUTENZIONE MOTORE 3** puoi ritrovare una **CARAMELLA**.
- Nel **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE** usando il comando Trova sulla Molletta potrai ottenere **DUE BIGLIE** e una **MOLLETTA**. Nell'angolo c'è anche un **LECCA LECCA**. Scartalo per ora, è uno dei curativi più potenti del gioco. Usa il comando Trova sulla Caramella per scoprire il **PROFUMO PRIMAVERA**.

- Vai verso le **SCALE SETTORE 8**. Usa il comando Trova con la Molletta per scoprirne **UN'ALTRA**. Parla con la ragazzina nell'angolo e usa adesso il comando Trova con la Biglia per ritrovarne **UN'ALTRA** in cima alle scale.
- Nel **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE** usa il Comando Trova sulla Molletta per ottenerne **UN'ALTRA**. Continua usando il comando Trova con la Biglia per ritrovarne **UN'ALTRA**. Continua ad usare la Biglia per ottenere anche un **CALZINO** nel **SALONE**, nuova area esplorabile. Parla con il personaggio presente.
- Vai nella **STANZA PAZIENTI**. Usando il comando Trova sulla Biglia ne ritroverai **UN'ALTRA**.
- Esamina la stanza di fianco alla Stanza Pazienti per un filmato inquietante.
- Vai nella **SALA VIP**. Usa il Profumo Primavera per rivelare il **PROFUMO ESTATE**. Abbandona il Profumo Primavera. Parla con il personaggio se è presente.
- Vai nella **LIBRERIA**. Usando il comando Trova sulla Biglia ne ritroverai **UN'ALTRA**. Ora usa il comando Trova sulla **MOLLETTA** per scoprirne **UN'ALTRA**. Infine, usa il comando Trova sul Profumo Estate per rivelare il **PROFUMO AUTUNNO**. Scarta per ora il Profumo Autunno e il Profumo Estate perché non c'è il quarto della serie in questo capitolo. Parla con il personaggio se è presente.
- Avvicinati alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** per controllare il dono del mese.
- Usa il comando Trova con la Lettera Fiori. Quando arrivi al **VANO DI CARICO SETTORE 7** parla con il personaggio vicino alla lavagna. Usa poi il comando Trova sulla Caramella per ritrovare una **BIGLIA** dietro la lavagna. Prosegui verso la **MANUTENZIONE SETTORE 6**.
- Usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovare una **BIGLIA**. Poi usa il comando Trova sul Calzino per scoprire un **PASTICCINO**.
- Torna alla **SALA VIP** e usa il Pasticcino per trovarne **UN ALTRO**. È meglio farlo adesso, credimi.
- Torna all'ascensore della **MANUTENZIONE SETTORE 6**, leggi l'avviso vicino all'ascensore e poi premi il tasto **MEDIO**.
- Nel **PIANO MEDIO**, ascolta il Consiglio del Cavaliere del Secchio. Poi usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovare una **BIGLIA**. Usa successivamente il comando Trova sulla Biglia per scoprire un **FROLLINO**.
- Prosegui premendo il tasto superiore e così facendo raggiungendo la **CIMA** dello Zeppelin. Usando qui il comando Trova con la Molletta puoi scoprire **OSSO E CARNE**, un rarissimo curativo per Brown. Scartalo per ora. Usa poi la scaletta di ferro.
- Dopo il filmato, Amanda tornerà **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE**. Entra, parlale e poi esci per attivare un altro filmato.
- Torna alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** per scoprire che Sir Peter è scappato. Dove trovarlo? Ritorna alla **STANZA PANNI SPORCHI** ed entraci. Ci sarà un jumpscare aperta la porta.
- Nella stanza, scarta la **LETTERA FIORI** e raccogli la storia **SIR PETER** e la **CACCA PETER**. Leggi e successivamente scarta la storia. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio.
- Prosegui verso la **ZONA TURBINE SETTORE 9** (esci dalla stanza e vai a destra) evitando gli Imp.
Qui, usa il comando Trova sul Pasticcino per scoprire una **MOLLETTA**. Usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere una **BIGLIA**.
- Nella **STANZA RICAMBI** usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovare una **BIGLIA** e una **MOLLETTA**. Poi usa il comando Trova sulla Biglia per trovare un **FROLLINO**.
- Nella **STIVA ANIMALI DRITTA** usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere una **CARAMELLA** e una **BIGLIA**.

- Nella **STIVA ANIMALI BABORDO** usa il comando Trova sul Pasticcino per scoprire la **REGISTRAZIONE ARIETE**. Scarta la Registrazione Ariete, non serve per ora. Usa ora il comando Trova sulla Biglia per scoprirne **UN'ALTRA**.
- Prosegui per la porta di sinistra vicino alla **STIVA ANIMALI BABORDO** (l'altra è bloccata) per entrare nella **CABINA EQUIPAGGIO SETTORE 10**. In questa zona non infastidire Peter sotto al tavolo per il momento. Raccogli il **COLTELLO** sul tavolo ma scartalo immediatamente. Usa poi il comando Trova sulla Biglia per ritrovarne **UN'ALTRA**. Usa il comando Trova sulla Molletta per ottenerne **UN'ALTRA**.
- Prendi la porta di destra per la **MANUTENZIONE SETTORE 11**. Qui, raccogli i due **BISCOTTI** visibili e la **TORTA SALATA** nel ripostiglio delle scope. Poi usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovare **TRE BIGLIE**.
- Ora, usa il comando Trova sulla Caramella per scoprire nel **SETTORE GENERATORE 1** ben **TRE BIGLIE**. Se la usi ancora Brown ti porterà nella zona **SMALTIMENTO LIQUAMI** dove c'è ancora un'altra **BIGLIA**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Esci e torna nel corridoio, facendo attenzione a non entrare nella **SALA FUMATORI** ma nella **CUCINA**, che è la porta in fondo.
- Usa qui il comando Trova con la Caramella per ottenerne **UN'ALTRA**. Usa sempre il comando Trova sul Pasticcino per scoprire una **MOLLETTA**. Infine, usa il comando Trova sulla Biglia per ritrovare un **CALZINO**. Esci da dove sei entrato altrimenti ti attaccheranno degli imp. Entra ora nella **SALA FUMATORI**.
- Devi necessariamente sconfiggere quest'orda di tre Imp per proseguire nel **TERZO CORRIDOIO PASSEGGERI**. Una volta sconfitti, usa il comando Trova sulla Biglia per ritrovare il **CIOCCOLATO BIANCO** e una **BIGLIA**. Il cioccolato bianco è un curativo rarissimo che permette di recuperare TUTTA la vita. Puoi rinvenire qui sul pavimento anche un articolo di giornale del Daily Flamingo estremamente interessante di cui purtroppo è tagliata l'ultima parte del dialogo. La scrivo io qui:

"*La Polizia lo ha inserito nel registro degli indagati come primo sospettato per la morte dei bambini.*"

Come ciliegina sulla torta, confrontando il testo originale sulla Wiki, persino la data è sbagliata. La notizia è riportata il 20 Dicembre 1930, non il 3 Maggio 1929. E il documento è persino sbagliato e non dovrebbe trovarsi qui.

- Sbloccata la nuova zona, usa il comando Trova con la Biglia per scoprirne **UN'ALTRA**. Usa il comando Trova con la Molletta per scoprire **OSSO E CARNE**, un altro rarissimo curativo per Brown e anche un'altra **MOLLETTA**.
- Torna alla **CABINA EQUIPAGGIO SETTORE 10**. Ora infastidisci Peter usando il comando Trova sulla Cacca Peter. Verrà fuori un'orda di Imp ma non disperare e retrocedi nuovamente verso la **MANUTENZIONE SETTORE 11** per poi passare nella **SALA FUMATORI** e infine arrivare al **TERZO CORRIDOIO PASSEGGERI** (ecco perché ti ho fatto raccogliere tutti gli oggetti prima, non ne avresti avuto il tempo materiale per farlo).
- Qui, elimina l'Imp e raccogli la sua arma: è **BARONE**, fa parte di un set di armi importantissimo della Search Quest. Scarta Barone, non serve per ora.
- Usa il comando Trova sulla Cacca Peter per proseguire. Apri SOLO il bagno che indica Brown altrimenti ti attaccherà un Imp.

- Quando arrivi al **VANO DI CARICO SETTORE 8** fai una capatina nella **STANZA PANNI SPORCHI**. Lascia la Scatola Dolci e recupera il **LECCA LECCA** e il **CIOCCOLATO BIANCO** (non confonderti con l'altro cioccolato, quello serve ancora, quello bianco è indicato con la scritta CIOCC.). Salva prima di proseguire verso la meta.

BOSS #1 – HOFFMAN

Hoffman è un boss terribile, come tutti i boss di Rule of Rose. Ogni volta che attacca con la sua bacchetta, la sua finestra di attacco colpisce intorno a tutto il suo modello. Ergo stargli dietro è inutile. Inoltre, se gli sei troppo vicino adora fare delle prese molto discutibili sulla povera Jennifer. E non dimentichiamoci del fatto che se ci atterra, ha la possibilità di colpirci nuovamente e di farci cadere come prima creando un loop fino alla morte. Brown purtroppo è perfettamente inutile contro di lui: non riesce né a stordirlo né a rallentarlo. Se cade a terra non ti preoccupare, si riprenderà una volta conclusa la bossfight. L'unica tattica che posso consigliare è di attaccare velocemente in combo con il Tubo da media distanza (al momento è l'arma migliore che abbiamo) e curarsi con il Cioccolato Bianco o il Lecca Lecca quando la protagonista inizia a zoppicare. Dopo circa venti-venticinque colpi con il tubo, il preside cadrà. Alla sconfitta di Hoffman, alcune zone che ci erano prima precluse ora sono aperte.

- Alla fine della bossfight recupera la **SACCA TIEPIDA** e scarta la Cacca Peter. Usa poi il comando Trova sulla Molletta per ritrovarne **UN'ALTRA**.
- Nella **MANUTENZIONE MOTORE 4** usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovare una **BIGLIA**. Usa poi il comando Trova sulla Biglia per scoprire un **FROLLINO**.
- Prosegui verso il **VANO DI CARICO SETTORE 7** e finalmente sarai nella zona dietro la grata. Usa il comando Trova sulla Biglia per ottenere un **CALZINO**.
- Ora vai verso il **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE** e finalmente entra nell'**INFERMERIA**. Usa il comando Trova con la Molletta per ritrovare una **CARAMELLA** e un'altra **MOLLETTA**. Non dimenticare di leggere il **DIARIO** aperto di Hoffman ritrovabile qui dentro.
- Infine, esci e consegna ad Amanda la Sacca Tiepida ed entra nella **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** per mettere fine al capitolo.

- Ti risveglierai nella **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Qui Rule of Rose si apre: in base al libro che sceglierai davanti a te, potrai giocare un differente capitolo. Vanno comunque giocati tutti e tre ma per completare la Search Quest bisogna seguire l'ordine da sinistra verso destra. **ATTENZIONE**: ti verranno proposte tre storie ma devi prendere la storia alla tua sinistra chiamata **L'UCCELLO DELLA FELICITÀ**.

CAPITOLO 4: L'UCCELLO DELLA FELICITÀ

NOTE: in questo capitolo c'è un solo oggetto che fa parte della Search Quest. Inoltre, se avete seguito in modo certosino la guida del capitolo precedente ci saranno molti meno oggetti barattabili da raccogliere.

- Ti risveglierai nel **SALONE**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Dopodiché scarta la storia **L'UCCELLINO** e leggi l'aggiornamento della storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**. Esci verso il **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE**.

- Partirà un filmato. Dopo il filmato raccogli la **PIUMA ROSSA**. Avvicinati poi alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** e guarda il poster per il dono del mese.
- Offri 8 Mollette per ottenere un **FROLLINO**. Offri 24 Biglie per ottenere **2 FROLLINI**. Controlla poi il rango sociale vicino all'ingresso. Vai verso le **SCALE SETTORE 8** e prosegui.
- Vai verso la **STANZA PANNI SPORCHI** e partirà un breve filmato. Prosegui verso la **ZONA TURBINE SETTORE 9**.
- Vai nella **STIVA ANIMALI BABORDO** e usa il comando Trova sulla Molletta per trovarne **UN'ALTRA**.
- Prosegui fino al **TERZO CORRIDOIO PASSEGGERI** per un filmato. Passa poi nella **SALA FUMATORI** e usa qui il comando Trova sulla Molletta per scoprirne **UN'ALTRA**. Prosegui verso la **MANUTENZIONE SETTORE 11**.
- Usa il comando Trova sulla Biglia per arrivare nella **STANZA GENERATORE** e ritrovare un **CALZINO**. Nella Stanza **SMALTIMENTO LIQUAMI** scoprirai anche un altro **CALZINO**. Torna al **TERZO CORRIDOIO PASSEGGERI** e sali le scale verso il **SALONE OSPITI**.
- Qui usa il comando Trova sulla Biglia per ottenere il **CIOCCOLATO BIANCO** e **DUE BIGLIE**. Usa poi il comando Trova sul Pasticcino per ritrovare una **MOLLETTA**. Poi vai verso la Porta 2 Foglie e aprila.
- Prosegui nella **CAFFETTERIA**. Usa il comando Trova sul Frollino per ottenerne **UN ALTRO**. Usa poi il comando Trova sulla Molletta per ritrovare **DUE CARAMELLE**, una **MOLLETTA** e una **BIGLIA**.
- Esci e vai nella **CABINA 9** (la porta un po' più in alto nel corridoio). Esamina il personaggio. Ricordatevi il numero: **30**. Da notare come a Jennifer non freghi di come Martha sia stata legata. Torna indietro.
- Apri la porta 3 Foglie nel **SALONE OSPITI**. Usa il comando Trova sulla Biglia per ottenerne **UN'ALTRA**. Usa il Comando Trova sulla Molletta per scoprire una **CARAMELLA** e una **MOLLETTA**. Torna al **SALONE OSPITI** ed entra nella Porta 1 Foglia.
- Nel **SECONDO CORRIDOIO PASSEGGERI** appena entrerai partirà un filmato. Usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovarne **UN'ALTRA**. Usa poi il comando Trova sul Pasticcino per ottenerne **UN ALTRO**. Avendo raccolto tutto il possibile per ora, è tempo di seguire le piume rosse nel corridoio fino al **BAGNO DONNE** (da notare come sia la STESSA STANZA dell'orfanotrofio). Apri la porte con le piume rosse intorno. Segui il filmato. Esci dal bagno e confrontati con i due personaggi.
- Entra ora nel **BAGNO UOMINI** e usa il comando Trova sulla Molletta per scoprirne **UN'ALTRA**. Torna al **SALONE OSPITI**.
- Assicurati di avere uno spazio libero nell'inventario, dopodiché entra nella porta 3 Foglie. Appena finita la transizione, corri a sinistra e poi a destra evitando gli Imp lungo il tuo cammino. Elimina l'Imp con la busta di cartone della spesa in testa. Rubagli il **VISCONTE** e torna immediatamente al **SALONE OSPITI**. Scarta il Visconte.
- Esci e prosegui dietro la Porta con 2 Foglie. Vai nella porta in fondo e sarai nel **SECONDO CORRIDOIO PASSEGGERI**. Qui puoi ritrovare due personaggi con cui parlare. Esci dal sentiero piumato e usa il comando Trova sul Calzino e Brown ti condurrà alle **SCALE** dove sulla rampa c'è un **PASTICCINO**. Sali ancora per trovarne **UN ALTRO** e parla con il personaggio. Sali ancora per ottenere un altro **PASTICCINO**. **NON SALIRE LE SCALE FINO IN CIMA** perché è molto pericoloso. Torna giù.
- Trova la **CABINA 26**. Sentirai un breve cinguettio quando oltrepassi la porta.
- Nella stanza troverai un Foglio con il numero **834** chiamato **NOTA REAME**. Inserisci il numero nella cassaforte lì vicino.

- Abbandona il foglio e prendi l'altro appena apparso chiamato **DIETA ROTTA**. Usa il comando Trova su Dieta Rotta per trovare **TABELLA DIETA** con il numero **124**. Inseriscilo nella Cassaforte. Abbandona la Tabella Dieta.

Ora, il gioco vorrebbe farti andare in una zona estremamente pericolosa e molto dispendiosa per i curativi raccolti finora. Se ti interessa saltarla e fidarti delle mie parole, leggi più in basso il codice. Se invece vuoi fare la quest in modo onesto, ti lascio anche l'opzione legit qui sotto. Ti avviso, tra le due opzioni la seconda è la migliore per via del terribile sistema di combattimento del gioco e del modo astruso di reperire il codice.

ATTENZIONE: Raccogliere il **PEZZO NOTA** appena comparso farà si che questo oggetto non sarà più scartabile fino a quando non lo si completa tutto, costringendoti di fatto a dover per forza andare nella zona pericolosa. Per non occupare uno spazio nell'inventario permanentemente, non raccoglierlo se non hai intenzione di completare questa quest.

VERSIONE LEGIT:
- Raccogli il **PEZZO NOTA**.
- Usa il comando Trova su Pezzo Nota per trovare **NOTE ROTTE**.
-Usa il Comando Trova su Note Rotte e Brown ti riporterà fino in cima alle scale. Appena le sali chiedigli di trovare il documento, raccoglilo e SCAPPA a gambe levate fino al secondo **SECONDO CORRIDOIO PASSEGGERI**. Incontrerai Eleanor ma non ti dirà nulla. Ora, devi ritrovare nel corridoio i tre disegni sul muro dei tre volatili. Sono estremamente frustranti da trovare per via del fatto che i corridoi qui sono tutti uguali e ce ne sono anche alcuni che depistano, come l'uccellino blu e quello verde. Quindi te li elenco io nella guida e facciamo prima.

Volatile Rosso, papà = **55 Kg**. Volatile Verde, mamma = **45 Kg**. Volatile Giallo, Figlia = **12 Kg**.

Sommali e inserisci il risultato nella cassaforte.
VERSIONE VELOCE:
- Inserisci **112** nella cassaforte.

- Scarta la **PIUMA ROSSA**. Per l'ultimo codice siamo fortunati, molto prima nella guida abbiamo già letto il numero necessario per completare l'enigma. Quindi, sottrai a **365** sterline le **60** dell'articolo più le **30** dell'altro pezzo di giornale. Inserisci **275** nella cassaforte. Esamina il contenuto. Partirà un filmato (nota come nella sequenza in prima persona non sembra di essere nello Zeppelin ma ancora una volta nell'Orfanotrofio).
- Ti risveglierai nel **SALONE**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Dopodiché scarta l'Articolo e raccogli l'**OGGETTO** sul divano. Il capitolo si concluderà.

- Ti risveglierai ancora una volta nella **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. **ATTENZIONE**: ti verranno proposte due storie ma devi prendere la storia centrale chiamata **LE SORELLE CAPRETTE**.

CAPITOLO 5: LE SORELLE CAPRETTE

NOTA IMPORTANTE: in questo capitolo alcuni oggetti **BARATTABILI** possono variare rispetto a quanto riportato nella guida. Nel caso dovessi entrare in una stanza e non dovessi ritrovare quanto indicato qui sotto prosegui senza farti ulteriori problemi. Ricordati di NON donare tutti gli oggetti barattabili se non dovessi superare il numero richiesto per ottenere la ricompensa.

- Il capitolo inizierà in una zona totalmente inesplorata, il **LABORATORIO DI MEG SETTORE 15**. Abbandona la storia **LE CAPRETTE** e leggi la storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**, che sarà ancora una volta aggiornata. Raccogli la **MATITA DI MEG** sulla sedia e il **LECCA LECCA** sul bancone. Esamina il sacco e i disegni sui muri. Davanti all'ingresso usa il comando Trova sulla Molletta per recuperare una **BIGLIA**. In cima alle scale c'è un altro **LECCA LECCA.** Raccoglilo e poi scartali.
- Vai verso il **DEPOSITO SETTORE 14** e usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovarne **UN'ALTRA**. Usa poi il comando Trova sul Pasticcino per scoprirne **UN ALTRO**. Attraversa la zona di carico per spuntare dall'altro lato e trovare una **PAGINA ARISTOCRATICI**. Esaminala e poi scartala.
- Vai verso la zona **ASCENSORE SETTORE 13** e dopo il filmato usa il comando Trova sulla Biglia per trovarne **UN'ALTRA** e un **CALZINO**. Usa il comando Trova con la Molletta per ottenerne **UN'ALTRA**. Raccogli anche la **LISTA RANDAGIO** vicino l'ascensore. Scartala per il momento. Infine, parla con il personaggio.
- Vai in **MANUTENZIONE SETTORE 12** e usa il comando Trova sulle Biglie per ottenere **QUATTRO BIGLIE**.
- Nel **REFRIGERATORE** (lo riconosci perché fuori c'è la brina sciolta) usa il comando Trova sul Fiocco per ottenere **TRE BIGLIE**. Raccogli anche il **PUNZONE** nascosto in un angolo e scartalo.
- Usando ancora il comando Trova sulla Biglia, Brown ti condurrà nella **DISPENSA** (lato sinistro) dove puoi trovare **UN'ALTRA BIGLIA**. Usa qui il comando Trova anche sul Fiocco per scoprire il **CIOCCOLATO**. Fai il giro dall'altro lato (lato destro) per ottenere con il comando Trova sulla Biglia una **CARAMELLA**.
- Usando ancora il comando Trova sarai nel **DEPOSITO VINI** e Brown ti farà scoprire una **TORTA SALATA**, **TRE BIGLIE** e una **CARAMELLA**. Prendi anche la **CARAMELLA** da terra. Usa il comando Trova sul Fiocco per ottenere un **CALZINO**.
- Nel **SECONDO INGRESSO PASSERELLA** usa il comando Trova con la Molletta per ottenerne **UN'ALTRA**. Usando invece il comando Trova con il Fiocco puoi ottenere una **CARAMELLA**. Sempre con il comando Trova sul Fiocco Brown ti porterà alla **CABINA DI PILOTAGGIO**. C'è un tavolo da esaminare qui, insieme alla mappa a muro. Continua verso la porta qui dentro per andare verso la **CABINA RADIO** per ottenere, sempre usando il comando Trova, un **CALZINO**. Esamina anche l'attrezzatura. Tornando indietro nella **CABINA DI PILOTAGGIO**, usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere una **BIGLIA**.
- Torna all'**ASCENSORE SETTORE 13** e usa il comando Trova con la Torta Salata prima scoperta per ottenerne **UN'ALTRA**.
- Torna al **LABORATORIO DI MEG SETTORE 15**, deposita le Torte Salate e il Cioccolato e recupera la Registrazione Ariete e la Pellicola 5/14.
- Torna alla **DISPENSA** (lato sinistro) e usa il comando Trova sulla Registrazione Ariete per ottenere la **REGISTRAZIONE TORO**. Scartale entrambe.
- Torna nel **REFRIGERATORE** e usa la Pellicola 5/14 per scoprire la **PELLICOLA 1/14**.

- Torna alla **CABINA DI PILOTAGGIO** e usa il comando Trova sulla Pellicola 1/14 per ottenere la **PELLICOLA 2/14**. Scartale entrambe.
- Usa il comando Trova sulla Matita di Meg per scoprire la **LETTERA SEGRETA** nel **REFRIGERATORE**. Elimina l'Imp con la faccia di Capra.
- Torna di nuovo alla **CABINA DI PILOTAGGIO** (si, lo so… credimi è più semplice facendo così). Scendi le scale e verrai attaccato da un'orda di Imp. Elimina quello che possiede l'arma speciale per ottenere **CONTE**. Scartala una volta raccolta e scappa verso il **TERZO CORRIDOIO PASSEGGERI**. Dopo il filmato, procedi verso la **SALA FUMATORI**.
- Usa il Comando Trova sul Pasticcino per ritrovarne **UN ALTRO**.
- Torna indietro e prosegui fino alla **ZONA TURBINE SETTORE 9**, evitando la moltitudine di Imp. Poi entra nella **STIVA ANIMALI BABORDO**. Usa il comando Trova sulla Molletta per trovarne **UN'ALTRA**. Parla con il personaggio, poi esci.
- Usa il Comando Trova sul Pasticcino per arrivare nel **DEPOSITO BAGAGLI PRIMA CLASSE** e ottenerne **UN ALTRO**. Sempre qui usa il comando Trova sulla Biglia per scoprire **TRE BIGLIE**.
- Cammina fino al **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE**. Parla con il personaggio e avvicinati alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Guarda il poster e poi offri 16 Mollette per **2 FROLLINI** (dovresti ancora averne una nell'inventario in caso contrario tienine una da parte), 12 Biglie per **UN FROLLINO** e 6 Calzini per il **CIOCCOLATO BIANCO**. Scarta il Cioccolato.
- Usa ora il comando Trova sulla Lettera Segreta per raggiungere la destinazione **DEPOSITO SETTORE 14**.
Nota: nella versione PAL questo dialogo è corrotto. Te lo riporto tradotto:

Diana: " *…Ecco perché non mi piace. Mi segue dappertutto…è patetico. Cosa ne pensi, Eleanor?"*
Eleanor: "*Ti stava scrivendo una lettera d'amore."*
Diana: "*L'avevo capito…e l'ho strappata a metà."*
Eleanor: "*Oh…"*
Diana: "*Ho provato persino a farla mangiare alla capra ma non la guarda neanche *sigh*."*
Eleanor: "*Capisco…"*
Diana: "*Beh… cosa dovrei farne del resto della lettera?"*

- Raccogli il **QUADERNO DI MEG**. Leggilo e scartalo. Parla poi con i personaggi lì vicino che ti doneranno la **LETTERA STRAPPATA**. Usa il comando Trova sulla Lettera Strappata per tornare al **DEPOSITO BAGAGLI PRIMA CLASSE**. Si lo so, scusa per il vai e vieni ma credimi non avresti avuto il tempo di raccogliere tutto.

BOSSFIGHT #2 – LE SORELLE CAPRETTE, MARY E SALLY
Non è molto difficile. Sono normali Imp ma con più vita. Il mio consiglio è di concentrarsi prima sulla capretta bianca che è la più aggressiva e veloce e poi finire la capretta nera.

- Battute le caprette, avvicinati al pendolo per un filmato. Dopo il filmato ti risveglierai nuovamente nel **LABORATORIO DI MEG SETTORE 15**. Prendi il pezzo di pagina e rileggi la storia. Così si completerà il capitolo.

- Ti risveglierai ancora una volta nella **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Stavolta sarà impossibile sbagliare, raccogli la storia chiamata **LA PRINCIPESSA SIRENA**.

CAPITOLO 6: LA PRINCIPESSA SIRENA

NOTA: nonostante sia un capitolo decisamente più corto dei precedenti, questo in particolare è NOTORIAMENTE famigerato come uno dei più ostici di tutto Rule of Rose se non il più difficile di tutti in quanto richiede di combattere obbligatoriamente parecchie volte. Da come abbiamo già constatato in precedenza, combattere equivale molto spesso a non divertirsi e frustrarsi. Se hai seguito attentamente la guida fino ad adesso avrai abbastanza curativi per superarlo con non poca difficoltà. Abbi fiducia nel testo che ti sto scrivendo.

- Dopo la lettura, saremo nella **SALA VIP**. Chiedi Consiglio al Cavaliere del Secchio e abbandona la storia **LA PRINCIPESSA SIRENA**. Ricorda di consultare la storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**. Guarda l'acquario vuoto.
- Usa il Comando Trova sulla Biglia per ritrovare un **FROLLINO**. Infine, recupera dal bidone la Pellicola 2/14.
- Avvicinati alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Partirà un filmato e guarderai il poster in automatico. Vai verso le **SCALE SETTORE 8** e partirà un altro filmato in automatico. Parla con i personaggi. Appena se ne andranno potrai raccogliere una **SQUAMA**. Usa il comando Trova sulla Molletta per trovare una **CARAMELLA** nella stanza attigua.
- Prosegui verso **MANUTENZIONE MOTORE 3** e usa il comando Trova sulla Pellicola 2/14 per scoprire la **PELLICOLA 3/14**. Scarta la pellicola 2/14.
- Torna indietro e vai dall'altro lato nella stanza chiamata **MANUTENZIONE MOTORE 4** e usa il comando Trova sulla Pellicola 3/14 per ritrovare la **PELLICOLA 6/14**. Scarta la Pellicola 3/14.
- Usa il comando Trova sulla Squama. Vedrai un filmato con protagonisti Clara e Hoffman quando sarai a destinazione. Prosegui e sarai in **MANUTENZIONE SETTORE 2**.
- Leggi il cartello sulla sinistra. Usa il comando Trova sulla Pellicola 6/14 per ottenere la **PELLICOLA 13/14**. Scarta entrambe le pellicole: per ora non servono più. Usa il comando Trova sulla Biglia per ottenere un **CALZINO**. Usa il comando Trova sul Calzino per scoprire **DUE PASTICCINI**. Scendi la scala qui vicino per raggiungere la **CODA VERTICALE BASSA**.
- In fondo alle scale puoi ottenere una **MANNAIA** (arma dai danni decenti ma dal poco range) e la **TESTA PESCE** ma non solo: usando il comando Trova qui sulla Molletta troverai anche una **BIGLIA**. Scarta la Squama. **NOTA**: Brown qui sembra voler trovare altro sulle scale ma è un bug, dai miei test non c'è nulla.
- Torna su in **MANUTENZIONE SETTORE 2** e usa la il comando Trova sulla Testa Pesce. Arriverai in **CONTROLLO CAVI SETTORE 1**.
- Se prendi la rampa dal lato destro troverai facilmente un **LECCA LECCA** a terra appena entrato per poi trovarne un altro sullo snodo delle scale. Usa il comando Trova sul Frollino per raggiungere la **CABINA OSSERVATORIO DI POPPA** e ritrovare un **FROLLINO** e una **CARAMELLA**. Consiglio caldamente di salvare qui e di chiedere consiglio al Cavaliere del Secchio. Torna indietro in **CONTROLLO CAVI SETTORE 1**.
- Sali le scale davanti a te e partirà un breve filmato con protagonista Diana. Qui, usa una il comando Trova sulla Molletta per ritrovare **UN'ALTRA**. Sali ancora le scale e usa il comando Trova sulla Molletta per ritrovare **UNA CARAMELLA**. Sull'ultimo piano prima della scala di ferro usando il comando Trova sulla Molletta e otterrai una **BIGLIA**. Volendo, è possibile salire nella **CODA VERTICALE ALTA** ma lì non c'è niente.

- Torna al piano dove c'era Diana. **ATTENZIONE**: Assicurati di avere uno spazio libero nell'inventario e ora usa il comando Trova sul Fiocco per entrare nella **CODA ORIZZONTALE DI DRITTA**. Troverai al suo interno dei nemici particolarmente ostici che possono stunlockare fino alla morte. Raccogli la **CIOCCOLATA** scoperta da Brown e scappa da dove sei entrato. Stesso discorso di prima: Usa il Comando Trova con il Frollino per entrare nella **CODA ORIZZONTALE DI BABORDO** ed ottenerne **UN ALTRO**.
- Scappa immediatamente. Ora vai di nuovo alla **CABINA OSSERVATORIO DI POPPA** e deposita le **MOLLETTE**, le **BIGLIE**, i **CALZINI** e il **FIOCCO**. Porta con te ora il **CIOCCOLATO**, le **TORTE SALATE**, tutta la **CIOCCOLATA BIANCA** e i **LECCA LECCA**. Assicurati di avere almeno due spazi nell'inventario e salva prima di continuare.
- Appena uscito, prosegui verso il percorso di legno su questo piano per entrare nelle **SCALE CENTRALI A**. **ATTENZIONE**: qui c'è un ulteriore bug parecchio fastidioso. Usare il comando Trova con le Mollette, Biglie e Caramelle farà credere al giocatore che Brown stia trovando una traccia e che debba tornare alla zona precedente. In realtà, la perderà immediatamente dopo la transizione da area a area.
- All'incrocio, vai a destra per ottenere le **GAMBE BAMBOLA**. Scarta la Testa Pesce. Prosegui dritto e al prossimo incrocio gira a sinistra. Ahimè, c'è un'orda di Imp della peggior specie. Con forza e pazienza eliminali tutti e ricorda SEMPRE la regola d'oro: tieniti almeno un'unità di ogni oggetto per quando dovrai ricercarne degli altri. Sulla destra c'è una porta con un cartello con su scritto **MERMAID ROOM**. Per ora evitala e prosegui dritto. All'incrocio gira a destra e appena sentirai degli Imp dietro di te, affrontali ed eliminali tutti. Uno di essi ha in mano il **MARCHESE** (se non dovessero spawnare, prosegui ancora più in fondo). Raccoglilo e poi scartalo. Curati al massimo e raggiungi la porta citata prima. Dopo il filmato, entra nella **SALA DELLA SIRENA**.

BOSSFIGHT #3 – LA PRINCIPESSA SIRENA

Eccola qui, la peggior bossfight di tutto il gioco a mani basse. La Principessa Sirena ha letteralmente due attacchi: colpire con le braccia per spedire Jennifer immediatamente al tappeto o sputare bile intorno alla stanza e impedire di essere facilmente colpita. Tra i due è più pericoloso il secondo: è in grado di stunlockare Jennifer se ci cammina dentro e può essere concatenato con l'altro per eseguire una combo quasi mortale. A metterci il carico da 90 inoltre c'è il discorso vita: la Principessa Sirena ha una vita immensamente lunga. Stando ai miei test, la miglior arma con cui affrontarla è quella con la quale avremo maggior portata fino a questo momento (ovvero il Tubo) poiché essa ha la maggiore probabilità di colpirla. Ma occorrono comunque dai 50 ai 55 colpi per eliminarla. Si tratta di una bossfight di attrito. Se hai seguito la guida alla lettera fino ad ora avrai abbastanza curativi per farcela agevolmente. La tecnica per batterla è semplice quanto complessa: innanzitutto non fare affidamento su Brown in quanto non può né stordirla con l'abbaio né colpirla perché il nemico è volante. Tutto quello che posso dirti è che la Principessa Sirena non segue un pattern predefinito ma appare sempre prima in tutti gli angoli della stanza per poi apparire al centro. Durante i suoi attacchi è completamente invincibile a qualunque tipo di danno: bisogna quindi provare a prevedere dove atterri e colpirla prima che completi la discesa o colpirla dopo che ha eseguito il suo attacco e sta provando a risalire. Nel caso dovessi ritrovarti nella sua bile disseminata sul pavimento,

non correrci dentro che ogni passo che fai eseguire a Jennifer è un danno assicurato. Resta fermo finché non sparisce.

- Una volta battuta, guarda il filmato e ti risveglierai nella **SALA VIP**. Vai al bidone e recupera le **MOLLETTE**, le **BIGLIE**, il **FIOCCO** e i **CALZINI**. Deposita oggetti come i curativi più potenti e le **GAMBE BAMBOLA**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Dopodiché interagisci con l'acquario per completare il capitolo.

- Ti risveglierai ancora una volta nella **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Stavolta dovrai avvicinarti alla porta di uscita e interagire con essa.

CAPITOLO 7: LA CASA DI PAN DI ZENZERO

NOTA: Senza dubbio a livello di lore uno dei capitoli più brevi ma importanti per comprendere la storia del gioco. Ti risveglierai in un roseto e noterai l'assenza di Brown, dunque non dovremo cercare assolutamente nulla in questo capitolo. Piccolissimo spoiler per rilassarti: non si dovrà assolutamente combattere. Questo è un capitolo del tutto esplorativo. Hai notato che Jennifer non porta la sua grande spilla rossa alla base del collo? **(°ʖ°)**

- Sarai in un luogo chiamato **LA VIA DELLA ROSA**. Esamina le rose 3 volte. Esci dalla zona per attivare un breve filmato. Prova ad andare verso il cancello di legno e interagirci. Segui poi Gregory verso la **CASA DI PAN DI ZENZERO**.
- Qui chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio poi esamina la cassetta della posta. Vai a sinistra ed entra nel **CAPANNO DI BISCOTTI**. Esamina le casse e poi esci. Dietro il capanno c'è la **MAPPA CASA**, raccoglila e poi scartala. Fai il giro della casa per arrivare nel **GIARDINO**.
- Esamina gli attrezzi agricoli e raccogli la **PALA**. Equipaggiala e finalmente puoi scartare il Tubo: la pala ha range uguale al tubo ma è decisamente più potente e precisa. Esamina le fosse in giardino e poi l'altalena. Fai ancora il giro per tornare alla **CASA DI PAN DI ZENZERO**.
- Esamina i barili sul porticato, dopodiché entra finalmente in casa.
- Nel **CORRIDOIO** esamina l'immondizia davanti a te, il cassettone sulla sinistra e la porta lì vicino. Dopo il filmato vai a destra. Nota la porta barricata e l'immondizia per terra. Entra poi nella porta a destra per entrare nella **CASERMA DEI SOLDATINI**.
- Esamina la scatola e poi esci dalla finestra per entrare nella stanza attigua. Ci sarà un breve filmato. Esamina il mobile bianco, il giornale sotto la sedia, i soldatini sulla destra, il dirigibile e i piloti giocattolo.

NOTA: il giornale nella versione PAL è incompleto. Qui sotto vi riporto il testo completo tradotto dall'Inglese.

"*21 Giugno 1929. Un'altra inspiegabile sparizione. Recentemente un altro bambino è scomparso in circostanze misteriose. Come per i precedenti casi del 7 e del 14 Giugno, gli inquirenti stanno battendo sia la pista del rapimento che quella della persona scomparsa. Agli abitanti del luogo è stato consigliato di non lasciare uscire i bambini da soli e di immediatamente contattare la polizia in caso di individui sospetti.*"

Torna nel **CORRIDOIO**.
- Prendi la prossima porta sulla destra e sarai nella **CUCINA**. Esamina la credenza, il tavolo, il frigo, il lavabo, il forno, l'altra credenza e i sacchi di farina per terra.
- La prossima porta è il **BAGNO**. Esamina la vasca e il calendario a muro. Esci e prendi la prima porta a sinistra, porterà nel **SALOTTO**.
- Esamina il telefono, il quadro, la libreria, l'orologio a muro, il camino e la credenza. Infine esamina il tavolino e il divano per poi uscire da dove sei entrato.
- Prendi l'ultima porta sulla destra per entrare nello **STUDIO**. Esamina lo scrittoio, il cestino, la finestra e nell'ultimo mobile raccogli il **DIARIO DI GREGORY**. Dopo averlo letto, scartalo.
- Prendi l'ultima porta nel corridoio che non hai esaminato: porterà al **SEMINTERRATO**. Esamina le scatole di grano. Sentirai una strana litania che viene da una stanza che purtroppo non è tradotta nel gioco ma eccovela qui tradotta dal sottoscritto:

"*Il Randagio cammina per le strade ogni giorno*
Collezionando piselli mentre vaga qua e là.
Grandi, piccoli, tutti quelli che gli capitano.
Al Lunedì, trova un pisello.
Al Martedì, lo mette nel sacco.
Al Mercoledì, lo mostra a suo figlio.
Al Giovedì, il pisello si dimena e urla.
Al Venerdì, lo macina.
Al Sabato,lo sotterra all'esterno: il pisello è nel terreno.
Alla Domenica, non può più essere trovato.
Buonanotte, giovane pisello.
Buonanotte, giovane pisello."

Le buche in giardino, la pala e questa filastrocca rende tutto estremamente chiaro. I legumi citati nella filastrocca non sono altro che vittime innocenti e preadolescenti del contadino. E ciò porta anche ad un'altra conclusione deduttiva. Il Randagio non può essere altri che Gregory M. Wilson!

Esamina la porta, partirà un filmato. Nella **CELLA** esamina le lettere, il letto e poi interagisci tre volte con l'armadio per ottenere l'**ORSETTO DI PEZZA**. Guarda il filmato. Esamina il giornale sul muro. Dopo un po' ci sarà un altro filmato. Scappa dal seminterrato e parla con il personaggio. Entra nello **STUDIO** e parla con il personaggio. Scappa dalla **CASA DI PAN DI ZENZERO**. Non andare in giardino perché Gregory ti rinchiuderebbe nuovamente e dovresti nuovamente aspettare che Wendy ti apra la porta. **ATTENZIONE**: c'è un bug se in questo momento chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio, il suo dialogo resta in sovraimpressione nel gioco, però basta interagirci di nuovo per farlo sparire. Ciò che dice è questo:

"… Se la memoria non mi inganna,
ti sei guadagnata la libertà e il tuo legame con la Principessa si è fatto più profondo…
Tuttavia, rifletti sui sentimenti dell'uomo che hai tradito.
Rubandogli il suo strumento di giustizia, gli hai negato anche la morte.
Tradirai anche la Principessa? Tutto dipende da cosa farai ora…"

- Prosegui verso la **VIA DELLA ROSA** e parla con il personaggio per concludere il capitolo.

- Ti risveglierai ancora una volta nella **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Ancora una volta dovrai avvicinarti alla porta di uscita e interagire con essa.

CAPITOLO 8: LA PRINCIPESSA DI PEZZA

NOTA: questo capitolo è ricco di collezionabili e purtroppo alcuni si possono prendere soltanto durante alcuni eventi di gioco. A causa di questo, quando vedrete le scritte in grassetto per segnalare il periodo di tempo, cercate di seguire la guida attentamente o rischiate di perderli definitivamente.

PRIMA DEL CALO DI TENSIONE
- Il capitolo inizierà con un filmato e con un'emergenza. Usare in questo momento il comando Trova sulla Molletta ti rivelerà la posizione di una porta segreta ma non puoi ancora entrarci. Ricorda di leggere l'aggiornamento della storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**.
- Entra nello **SPOGLIATOIO**, dopo il filmato recupera i 3 profumi dalla pattumiera e tieniti uno spazio libero nell'inventario. Usa il comando Trova sul Profumo Autunno per trovare il **PROFUMO INVERNO**. Dopodiché chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio.
- Torna alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** e offri i quattro Profumi per ottenere la **CHIAVE SEGRETA**. Si, esatto. Va usata con quella porta di prima. Una volta aperta sarai nel **CORRIDOIO NASCOSTO**. Scarta la Chiave Segreta.
- Qui usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere **DUE BIGLIE**. Prosegui per entrare nella **STANZA DEL PRINCIPE**.
- Qui dentro puoi solo raccogliere la **PISTOLA** dal tavolo. Non cantare vittoria: è un'arma terribile e infligge pochissimi danni. Per farti rendere conto, servono dai 3 ai 5 colpi di pistola per eliminare un solo Imp base e al momento ha solo un colpo in canna quindi appena raccolta, scartala. Usare il comando Trova sulla Pistola ti farà ritrovare i suoi proiettili ma ne sono disponibili soltanto 22 in tutto il gioco, quindi non ne vale assolutamente la pena portarla con sé. Usa qui il comando Trova sulla Molletta per ottenere una **BIGLIA** e una **MOLLETTA**. Usa il comando Trova sulla Biglia per scoprire un **CALZINO**.
- Torna allo **SPOGLIATOIO** e recupera dal bidone la **REGISTRAZIONE TORO**.
- Torna alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** e offri **12 BIGLIE** per ricevere un **FROLLINO**.
- Vai nella **STANZA PAZIENTI** e usa il comando Trova sulla Registrazione Toro per ottenere la **REGISTRAZIONE GEMELLI**. Scarta la Registrazione Toro. Esamina la paziente nel letto e i disegni sul muro.
- Vai verso le **SCALE SETTORE 8**. Parla con il personaggio nell'angolo. Prosegui verso il **VANO DI CARICO SETTORE 8**.

- Ci sarà un filmato. Raccogli la storia la **PRINCIPESSA DI PEZZA** da terra e leggila. Come al solito, dopo averla letta scartala. Entra nel **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE** e assisti al filmato, dopodiché parla con Amanda. Esamina poi il grosso telo bianco. Esci e assisti al filmato.
- Torna alla **STANZA PAZIENTI** e assisti Wendy che dovrebbe essere stesa per terra. Una volta rimessa a letto, parlale ancora una volta. Uscendo nuovamente verso il **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE** entra nella **LIBRERIA** per parlare con Meg e poi nel **SALONE** per parlare con Eleanor.
- Ora torna al **VANO DI CARICO SETTORE 8** e parla con i due ragazzi in fondo, poi entra nel **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE** per parlare con Diana. Apri la scatola da cucito per ottenere la **CODA DELL'ORSETTO**.
- Usa il comando Trova sulla Coda per arrivare a destinazione e assistere ad un filmato molto inquietante. Continua a seguire Amanda fino all'ascensore.

DURANTE IL CALO DI TENSIONE

Ci sarà un calo di tensione che farà apparire nuovi collezionabili nella mappa. Leggi il cartello vicino all'ascensore che ti dirà di andare nel **SETTORE 11 STANZA GENERATORE** per ripristinare la corrente. Torna nel **VANO DI CARICO SETTORE 7** e trova la **CHIAVE CREDENZA**.
- Torna al **DEPOSITO BAGAGLI TERZA CLASSE** e usa la Chiave con la credenza. Leggi il diario di Amanda. Abbandona la Chiave Credenza.
- Nel **VANO DI CARICO SETTORE 8** parla di nuovo con il ragazzo rimasto solo e poi raccogli da terra il **BISCOTTO MANGIATO**. Prosegui nella **ZONA TURBINE SETTORE 9**.
- Ti verrà presentato un nuovo tipo di Imp. Ha solo tanta vita ma è molto meno pericoloso degli imp a forma di pesce in quanto con il giusto ritmo si può stunlockare. Una volta eliminato libera uno spazio nell'inventario e torna immediatamente al **VANO DI CARICO SETTORE 7**.
- Qui, uno degli imp vicino alla porta della gabbia sarà armato di **DUCA**. Eliminalo, raccogli il Duca e successivamente scartalo ma sappi che fra poco sarai in possesso dell'arma più potente del gioco.
- Prosegui verso la **CABINA EQUIPAGGIO SETTORE 10** raccogliendo nella stanza centrale il **PASTICCINO** poi prendendo la porta di destra per arrivare nella **MANUTENZIONE SETTORE 11**.
- Esamina la porta della **STANZA GENERATORE** per un filmato. Prova ad entrare nella stanza a destra per un altro filmato. Nella stanza **SMALTIMENTO LIQUAMI** usa il comando Trova sul Biscotto Mangiato per ottenerne **UN ALTRO**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio, poi torna verso la **CABINA EQUIPAGGIO SETTORE 10** e prendi l'altra porta in alto a sinistra che condurrà al **TERZO CORRIDOIO PASSEGGERI**. Vai di fronte ed entra nel **SECONDO CORRIDOIO PASSEGGERI**. Prendi la seconda porta sulla destra per arrivare in **MANUTENZIONE SETTORE 12**.
- Nella nuova zona usa il comando Trova con il Calzino per ottenere una **MOLLETTA**.
- Vai nella **DISPENSA** (lato destro) e usa sempre il comando Trova sul Calzino per ottenere una **MOLLETTA** e raccogli da terra la **LEVA GENERATORE**.
- Entra nel **DEPOSITO VINI** (è la stanza di fronte) e usa il comando Trova sul Calzino per ottenere una **MOLLETTA**.
- Usa ancora il comando Trova sul Calzino nel **REFRIGERATORE** per ottenere un **PASTICCINO** e trovarne **UN ALTRO** lì vicino.
- Ora entra nella **CUCINA** (è la stanza di fianco al refrigeratore), attraversala e torna nella **STANZA GENERATORE** (è la seconda porta sulla destra).

- Usa la Leva Generatore per far tornare la corrente. Gli imp spariranno. Vai nella stanza **SMALTIMENTO LIQUAMI** e chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Recupera dal bidone **VISCONTE**, **BARONE**, **CONTE**, **MARCHESE** e **DUCA**.

DOPO IL CALO DI TENSIONE

- Torna immediatamente al **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE** e offri il set di coltelli alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** per ottenere la **SPADA ARRUGGINITA**. **NOTA**: questa è l'unica arma che ti rimarrà nel bidone per una seconda run. In NG+ se si offre la **SPADA ARRUGGINITA** otterrai lo **STOCCO DA CAVALIERE**. L'unica cosa che cambia è la skin dell'arma. Ma comunque questa è l'arma più potente, più veloce e con più range del gioco. Divertiti.
- Torna in **MANUTENZIONE SETTORE 6**. Usa l'ascensore e raggiungi il **PIANO MEDIO**. In uno dei percorsi puoi ottenere un **LECCA LECCA**. Sali al **PIANO SUPERIORE** e usa il comando Trova sulla Registrazione Gemelli per ottenere la **REGISTRAZIONE CANCRO** poi sali la scaletta per assistere al filmato. Scarta la Registrazione Gemelli.
- vai nuovamente al **PIANO MEDIO**, ascolta il consiglio del Cavaliere del Secchio e vai nell'unica via ora percorribile.
- Nelle **SCALE CENTRALI B** usa il Fiocco per scoprire **CIOCCOLATO**. Scartalo per il momento. Verrai successivamente attaccato e rinchiuso in una zona dove dovrai necessariamente sconfiggere 3 imp.
- Supera la passerella a sinistra e usa il comando Trova sul Biscotto per ottenere il primo **ROBOT ROTTO**. **NOTA**: per trovare questi robot volendo si può usare anche il Cioccolato se non si è in possesso di un Biscotto. Fai un 180 e prosegui sempre dritto usando il comando Trova sulla Biglia per ottenere un **FROLLINO**. Infine, prosegui per arrivare alle **SCALE CENTRALI C**.
- Qui usa il comando Trova sul Biscotto per trovare il **CIOCCOLATO**. Scartalo. Usa poi il comando Trova sulla Biglia per ottenere **CIOCCOLATO BIANCO**. Scarta anche questo.
- Prosegui nel percorso obbligato per essere nuovamente bloccato da un'orda di 4 imp da sconfiggere. Dopo averli sconfitti, usa il comando Trova sulla Biglia per ritrovarne **UN'ALTRA**.
- Andando verso il nord della mappa usa il comando Trova sulla Biglia per scoprire **DUE FROLLINI**. Dopodiché, usa nuovamente il comando Trova sul Biscotto per ottenere il secondo **ROBOT ROTTO**. Prosegui verso le **SCALE CENTRALI D**.
- Appena entrato, usa il comando Trova sul Biscotto per ottenere il **CIOCCOLATO**. Scartalo. Poi usa il comando Trova sulla Biglia per ottenere all'incrocio un **FROLLINO**, una **BIGLIA** e del **CIOCCOLATO BIANCO**. Come al solito, scarta quest'ultimo.

Prosegui fino al terzo scontro con gli imp e sconfiggili. Vai verso il sud della mappa e usa il comando Trova sul Biscotto per trovare il terzo **ROBOT ROTTO**. Prosegui per arrivare all'**ASCENSORE SETTORE 13**.

- Usa il comando Trova sulla Biglia per trovare un **CALZINO** e una **BIGLIA**. Usa poi il comando Trova sul Cioccolato per ottenere il quarto ed ultimo **ROBOT ROTTO**. Prendi l'ascensore e vai al **PIANO SUPERIORE**.
- Usa il comando Trova sulla **CARAMELLA** per ottenerne **UN'ALTRA** e il **RE**. Torna sull'ascensore e premi ora il tasto per il **PIANO INFERIORE**.
- Prosegui verso il **SECONDO INGRESSO PASSEGGERI**, **TERZO INGRESSO PASSEGGERI**, **SALONE OSPITI**, **PORTA CON DUE FOGLIE** e infine **CAFFETTERIA**. Chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio, dopodiché Recupera la Pellicola 13/14 e usa il comando Trova su di essa per trovare la **PELLICOLA 14/14**. Scarta entrambe le Pellicole per il momento.

- Torna al **VANO DI CARICO SETTORE 8** ed entra nel **DEPOSITO BAGAGLI SECONDA CLASSE**. Usa il comando Trova sul Re per ritrovare **REGINA**. Dirigiti poi nel **RIPOSTIGLIO**, che è la stanza di fronte.
- Usa il comando Trova sulle Registrazione Cancro per scoprire la **REGISTRAZIONE LEONE**. Scarta la registrazione Cancro.
- Torna al **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE** e NON RACCOGLIERE ANCORA il Pupazzo nel corridoio altrimenti completerai il capitolo. Offri le due monete alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Otterrai il **BASTONE**. Anche questa un'arma terribile e meno potente della Pala e della Spada Arrugginita. Usa il Comando Trova sulla Registrazione Leone per ottenere la **REGISTRAZIONE VERGINE**. Scarta la Registrazione Leone e vai nella **LIBRERIA**.
- Usa la Registrazione Vergine per ritrovare la **REGISTRAZIONE BILANCIA**. Scarta la Registrazione Vergine.
- Ahimè ora tocca tornare all'**ASCENSORE SETTORE 13** perché tutto il settore 6 è bloccato. La ragione per la quale ti faccio tornare lì adesso è per permetterti di raccogliere facilmente tutti gli oggetti della Search Quest nascosti su tutte quelle passerelle che ora sono completamente deserte. Premi il tasto per il **PIANO MEDIO** e torna alle **SCALE CENTRALI B.** Per farla breve, se consulti la mappa dovrai recarti nella sezione a forma di croce tutta rotta a destra dell'ascensore per il SETTORE 6. Usa il comando Trova con la Registrazione Bilancia per ottenere la **REGISTRAZIONE SCORPIONE**. Scarta la Registrazione Bilancia.
- Prosegui per le **SCALE CENTRALI D**. Appena fatta la transizione, usa il comando Trova sulla Registrazione Scorpione e Brown ti porterà a destinazione per scoprire la **REGISTRAZIONE SAGITTARIO**. Una volta raccolta, scarta la Registrazione Scorpione. Torna all'**ASCENSORE SETTORE 13** e vai al **PIANO INFERIORE**.
- Da qui, raggiungi la **ZONA TURBINE SETTORE 9** e usa il comando Trova sulla Registrazione Sagittario per ottenere la **REGISTRAZIONE CAPRICORNO**. Scarta la Registrazione Sagittario. Torna alla **MANUTENZIONE SETTORE 11**.
- Entra nella **STANZA GENERATORE** e successivamente nella stanza **SMALTIMENTO LIQUAMI**. Usa qui il comando Trova sulla Registrazione Capricorno per ottenere la **REGISTRAZIONE ACQUARIO**. Scarta la Registrazione Capricorno.
- Infine torna al **SETTORE PASSEGGERI PRIMA CLASSE** e vai nella **SALA VIP**. Usa il comando Trova sulla Registrazione Acquario per ritrovare l'ultimo disco del capitolo, **REGISTRAZIONE PESCI**. Scarta SOLO la Registrazione Acquario.
- Vai nello **SPOGLIATOIO** e recupera dal Bidone la **PELLICOLA 14/14**. Ti servirà averlo nel prossimo capitolo.
- Prima di raccogliere il Pupazzo al centro del corridoio, vai nuovamente alla porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI** e offri SOLO 3 Robot Rotti (il quarto serve per sbloccare un costume in NG+) per ottenere una **TORTA SALATA**.
- Scarta l'ultimo robot e raccogli finalmente l'**ORSETTO JOSHUA**. Offrilo come dono ed entra nella porta per concludere il capitolo.

CAPITOLO 9: IL FUNERALE

NOTA: a causa di eventi di trama di questo capitolo, dovrò dividerlo ancora una volta in periodi di tempo per facilitare la comprensione e la raccolta degli ultimi oggetti della Search Quest.

TRAMONTO:

- Ti sveglierai in una situazione pietosa. Chiama 3 volte Brown per liberarti dalla corda. Siamo di nuovo nell'Orfanotrofio nella **STANZA PANNI SPORCHI**. Leggi l'aggiornamento della storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**, poi chiedi un consiglio al Cavaliere del Secchio. Usa il comando Trova sul Fiocco per ottenere il **CIOCCOLATO**. Infine, Raccogli la **MATITA ROSSA** ma scartala per il momento e recupera la Molletta dal Bidone. Esci nel **CORRIDOIO**.
- Usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere una **CARAMELLA**.
- Scendendo giù nell'**ATRIO** partirà un filmato. Usa il comando Trova sul Fiocco per ottenere il **CIOCCOLATO** e poi usa il comando Trova sulla Biglia per ottenere il **CIOCCOLATO BIANCO**. Parla con i due ragazzi che giocano davanti alla porta di ingresso.
- Entra nella **RECEPTION** e usa il comando Trova sulla Pellicola 14/14 per scoprire la **PELLICOLA 7/14**. Scarta la Pellicola 14/14. Raccogli il **LECCA LECCA** sul tavolino e scarta anche questo. Siccome le descrizioni in questa stanza le hai già lette, esamina solo la finestra, il camino e il vaso di rose rosse per poi usare il comando Trova sulla Pellicola 7/14.
- Ti introdurrai nell'**UFFICIO DEL PRESIDE** per ottenere la **PELLICOLA 11/14**. Scarta la Pellicola 7/14. Se vuoi interagisci con il Preside, poi leggi il suo diario sbirciando dal lato.
- Vai nella stanza attigua, lo **SGABUZZINO**, per ottenere un altro **LECCA LECCA**. Scartalo.
- Usa ora il comando Trova sulla Registrazione Pesci per andare nel **GUARDAROBA** e ritrovare la **REGISTRAZIONE DOMENICA**. Scarta la Registrazione Pesci.
- Torna all'**ATRIO** e interagisci nuovamente con i due ragazzi. Dopo che ti avranno ignorato, tornando indietro ti verrà lanciata una pallina di carta, leggine il contenuto.
- C'è un evento mancabile in questo capitolo: devi raggiungere l'**INFERMERIA** per provare ad interagire con Clara. Prova ad uscire dalla stanza e ne partirà anche un altro. Prova a spiare attraverso il buco della serratura per un altro filmato.
- Torna nell'**ATRIO**. Dalle doppie porte di ingresso, prendi la porta a sinistra per entrare nel **CORRIDOIO** e usa il comando Trova sul Calzino per ottenere un **PASTICCINO**. Entra poi nell'**AULA**. Esamina la lavagna e le cose affisse al muro. Purtroppo la versione PAL ha i messaggi in tedesco. Tradotti, essi recitano "*Viene visualizzato un orario*" e "*il muro è ricoperto di disegni che sembrano opera di un bambino*". Prosegui e trova la **CUCINA**. Parla con il personaggio. Esci. Nel Corridoio ti verrà lanciata una palla di carta. Leggine il contenuto.
- Percorri fino in fondo il corridoio per arrivare alle **SCALE SUL RETRO**. Usa il comando Trova sulla Biglia per ottenere un **FROLLINO** e del **CIOCCOLATO BIANCO**. Entra nel **SOTTOSCALA** per giungere nel **SEMINTERRATO**.
- Qui usa il comando Trova sul Fiocco per ottenere del **CIOCCOLATO**. Poi usa il comando Trova sulla Biglia per entrare nella **CELLA DEL RIMORSO** e trovare del **CIOCCOLATO BIANCO**, del **CIBO PER CANI** (da abbandonare subito) e un'**ASCIA**. Arma dall'ottimo range e ottimi danni, se vuoi puoi sostituirla all'arma che impugni adesso. Ci sono varie interazioni qui.
- Usando il comando Trova ancora sulla Biglia Brown andrà nella **CELLA DELLA SOLITUDINE** per scoprire un **FROLLINO**. Esamina la sedia.
- Usa ora il Comando Trova sul Calzino per andare nella **CELLA DEL PIACERE** e scoprire un **PASTICCINO**. Esamina il proiettore.

- Usa il comando Trova sulla Caramella per ottenerne **UN'ALTRA** nel corridoio e **UN'ALTRA** nella **CELLA DELLA GIOIA**. Esamina il tavolo.
- Usa il comando Trova sulla Molletta per entrare nella **CELLA DEL PENTIMENTO** e scoprire **OSSO E CARNE**. Scartalo immediatamente. Raccogli il **GIURAMENTO** da terra. Leggilo e scartalo.
- Usa ancora il comando Trova sulla Caramella per ritrovarne **UN'ALTRA** in un corridoio attiguo.
- Torna alle **SCALE SUL RETRO** ed esci un attimo nel **CORTILE INTERNO** per ottenere un **OSSO**. Scartalo e torna dentro
- Usa ancora il comando Trova sulla Molletta per ottenere **OSSO E CARNE** nell'**AREA GIOCHI**. Ovviamente, scartalo di nuovo e raccogli la **TORTA SALATA** tra le lenzuola e il **LECCA LECCA** sul ripiano. Scarta anche questi. Infine, interagisci con il personaggio. Appena uscirai dalla stanza ti verrà lanciata un'altra pallina di carta da leggere.

Adesso che gli oggetti da trovare sono finiti, elencherò qui sotto gli ultimi eventi da seguire per completare questa parte.

- Prosegui nel corridoio sulla tua destra e arriva fino in fondo per accedere al **BALCONE**. Interagisci con Eleanor e appena tornerai nel corridoio verso la metà di esso ti verrà lanciata un'altra pallina di carta da leggere.
- Torna nel **CORRIDOIO** e vai nella **CAMERA DEL CUCITO**. Interagisci con Amanda. Esci e ti verrà lanciata un'altra pallina di carta da leggere.
- Prosegui ed entra in **LIBRERIA** e interagisci con i personaggi dopo il breve filmato. Appena proverai ad uscire ti verrà lanciata un'altra pallina di carta da leggere. Arriva alla fine del corridoio per essere nuovamente alle **SCALE SUL RETRO**.
- Da qui, torna al secondo piano dell'**ATRIO** e raggiungi il **DORMITORIO**. Parla con Diana e ti verrà lanciata ancora un'altra pallina di carta. Raccoglila e leggila. Se la scritta ora recita "*VIENI AL SALONE!*" torna al piano inferiore dell'**ATRIO**.
- Scendi le scale per un filmato. Raccogli l'ultima pallina di carta al centro della stanza per attivare un filmato.

NOTTE:
- Girati immediatamente ed entra nella porta chiusa vicino alle scale. Vai tutto a sinistra e raggiungi le **SCALE SUL RETRO**. Esamina gli strani lucchetti sulla porta, avvicinati alla finestra sulla destra per un filmato. Usa qui il comando Trova sulla Biglia e Brown ti condurrà nella **SALA DA BAGNO** per ritrovare un **FROLLINO**.
- Sempre usando il comando Trova sulla Biglia ti condurrà nella **CAFFETTERIA** per un altro **FROLLINO**. Tocca eliminare tutti qui purtroppo perché una volta caduti tutti possiamo usare il comando Trova sulla Registrazione Domenica per scoprire la **REGISTRAZIONE LUNEDÌ**. Scarta la registrazione Domenica. Infine, raccogli le **DUE TORTE SALATE** presenti sul pavimento. Esci.
- Usa il comando Trova sulla Torta Salata nella zona **SCALE SUL RETRO** per ottenerne **UN'ALTRA**.
- Prosegui nel corridoio di fronte alla **CAFFETTERIA** ed entra nella prima porta sulla destra. Sarai nella **CUCINA**. Sarai chiuso dentro finché non eliminerai l'Imp speciale, è armato di **MANNAIA** raccoglibile ma non serve prenderla ed è abbastanza stupido da sconfiggere. In questo caso si tratta del **PRIMO IMP RATTO**.

Una volta eliminato, scoprirai a cosa servono quei lucchetti strani: serve trovare un altro Imp ratto, due imp Maiale e due imp Capra in tutto l'orfanotrofio per sbloccare la porta.

- Entra nella stanza adiacente nella cucina per entrare nella **STANZA DI MARTA** e usa il comando Trova sulla Pellicola 11/14 per scoprire la **PELLICOLA 12/14**. Scarta la Pellicola 11/14 e la Pellicola 12/14, le hai trovate TUTTE! Complimenti! Non dimenticare di raccogliere anche la **CARNE** per curare Brown, nel caso dovesse servirti.
- Guardando la mappa, ora cerca di rifare il giro e tornare all'**ATRIO**. Dovrai sconfiggere qui la coppia del **PRIMO IMP MAIALE** e il **PRIMO IMP CAPRA**.
- Usa il comando Trova sulla Registrazione Lunedì per raggiungere l'**AULA** e ritrovare la **REGISTRAZIONE MARTEDÌ** e nel frattempo battere un pericolosissimo Imp uccello.
- Raggiungi nuovamente le **SCALE SUL RETRO** e sali di un piano. Usa il comando Trova sulla Biglia per entrare nel **CORRIDOIO** e ottenere un **FROLLINO**.
- Nella **STANZA PAZIENTI** usa di nuovo il comando Trova sulla Biglia per ottenere il **CIOCCOLATO BIANCO**. Vai nella stanza attigua che è l'**INFERMERIA** e usa il comando Trova sul Fiocco per scoprire la **CIOCCOLATA**.
- Usa ora il comando Trova sulla Molletta per tornare nel **CORRIDOIO** e scoprire una **CARAMELLA**.
- Entra nel **BALCONE** (è la porta in fondo al corridoio) e usa il comando Trova sulla Molletta per ottenere una **CARAMELLA**. Torna alle **SCALE SUL RETRO** e usa il comando Trova sulla Registrazione Martedì per andare nel **DORMITORIO**.
- Questa è una delle zone più pericolose perché oltre ad avere il **SECONDO IMP RATTO** armato di ascia, ci saranno molteplici Imp coniglio a dargli man forte. Una volta eliminati tutti, usa il comando Trova sulla Registrazione Martedì per scoprire la **REGISTRAZIONE MERCOLEDÌ**. Scarta la Registrazione Martedì.
- Serviranno curativi per le prossime zone, quindi esci per la porta di destra del dormitorio e dirigiti verso la **STANZA PANNI SPORCHI** per recuperare tutti i curativi che abbiamo risparmiato durante questa avventura. Prima di andare, chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Poi usa il comando Trova sulla Registrazione Mercoledì.
- Sarai nuovamente in **INFERMERIA** e troverai la **REGISTRAZIONE GIOVEDI'**. Scarta la Registrazione Mercoledì. Usa il comando Trova sulla Registrazione Giovedì.
- Arriverai nell'**AREA GIOCHI** per ritrovare la **REGISTRAZIONE VENERDÌ**. Scarta la Registrazione Giovedì. Usa il comando Trova sulla Registrazione Venerdì.
- Sarai nella **CAMERA DEL CUCITO** e dovrai affrontare il **SECONDO IMP MAIALE**. Una volta eliminato, raccogli la **REGISTRAZIONE SABATO**. So che non ci crederai mai, ma puoi scartare entrambi i dischi. Non c'è più nulla da trovare in questo capitolo.
- Appena esci vai alla sinistra ed entra nella prima porta che vedi per entrare nella **LIBRERIA** e far fuori il **SECONDO IMP CAPRA**. Hai sbloccato la porta ora! Torna alle **SCALE SUL RETRO**, scendi fino al piano terra e vai nella porta che dà sul **CORTILE INTERNO**.
- Parla con Wendy e poi raccogli la storia sulla bara intitolata IL **FUNERALE**. Abbandona la storia, dopodiché leggi nuovamente **LA PICCOLA PRINCIPESSA**.
- TI si è gelato il sangue? Rientra nelle **SCALE SUL RETRO** e raggiungi l'ultimo piano. Esamina i cani lungo il cammino. Dirigiti al **DEPOSITO ATTICO**. Esamina di nuovo il cane e poi raggiungi la porta della **STANZA DEL CLUB DEGLI ARISTOCRATICI**. Interagisci con la porta. Il capitolo si concluderà.

CAPITOLO 10: IL RANDAGIO E LA PRINCIPESSA BUGIARDA

- Ti risveglierai ancora una volta nella **STANZA PANNI SPORCHI**. Leggi l'aggiornamento della storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**. Poi voltati e raccogli l'ultima storia, **IL CANE RANDAGIO E LA PRINCIPESSA BUGIARDA**. Nella stanza raccogli il **LECCA LECCA** sul ripiano e chiedi consiglio al Cavaliere del Secchio. Scarta pure qualunque oggetto non curativo, non ci servono più. Esci nell'**ATRIO**.
- Parla con le ragazze. Vai nell'unica porta aperta in questo piano per raggiungere il **CORRIDOIO**. Al suo interno troverai sul pavimento una **TORTA SALATA**. Attraversalo tutto fino a giungere alle **SCALE SUL RETRO**. Sul comodino troverai un **LECCA LECCA**. Torna indietro fino all'**ATRIO**.
- Scendi le scale per un filmato. Parla con Amanda e segui il suo consiglio. Partirà un altro filmato. Parla con le ragazze. Raccogli dal tavolo il **LECCA LECCA**. Infine avvicinati alle tre ragazze vicino alla lavagna per un altro filmato.
- Dopo il filmato, leggi la scritta sulla lavagna poi esci nel **CORRIDOIO**. Corri alla fine del corridoio per trovare un **FROLLINO**. Dopodiché, corri nell'**ATRIO** e avvicinati all'ingresso dell'orfanotrofio. Ci sarà un filmato.

BOSSFIGHT #4 – IL CANE RANDAGIO
L'unico modo per battere il boss è tankare i colpi. Dopo un 2-3 colpi inferti al boss infatti in automatico si alzerà da terra e ti spingerà all'indietro facendoti cadere: l'attacco ha un raggio a 360 intorno a lui ed è impossibile da schivare. Non sottovalutare neanche la sua velocità: nonostante la stazza, è molto veloce. Cerca di girargli intorno e colpirlo alla schiena. Dopo una decina di colpi arriverà nuovamente Brown ad aiutarti. Dopo un'altra decina di colpi ce l'avrai fatta e partirà un filmato.

- Esci dall'orfanotrofio per arrivare al **CANCELLO ANTERIORE**. Partirà un altro filmato. Otterremo in automatico l'**ARMA GREGORY**.

BOSSFIGHT #5 – IL CANE RANDAGIO, DI NUOVO
Sarà esattamente la stessa di prima ma in base a cosa fai durante la bossfight, puoi accedere al finale buono o al finale malvagio. Se continuerai a colpire il Randagio fino alla morte, otterrai il finale malvagio. Se invece durante la bossfight ti fermerai e lo sentirai dire "*I'm sorry Joshua*", in quel momento puoi dargli la pistola appena ottenuta e otterrai il finale buono. Si presuppone, perché questa guida continui, che tu scelga il finale buono.

CAPITOLO 11 ED ULTIMO CAPITOLO: C'ERA UNA VOLTA

NOTA: questo capitolo a livello di trama è straziante. Jennifer finalmente parlerà e si esprimerà in prima persona per ogni descrizione restante in questo capitolo. Cercherò di fartele trovare tutte.

-Ti risveglierai ancora una volta nella **STANZA PANNI SPORCHI**. Leggi l'aggiornamento della storia **LA PICCOLA PRINCIPESSA**. Raccogli dal letto la storia **C'ERA UNA VOLTA** che sarà l'unica storia senza parole ma solo con immagini. Leggi le lettere sulla credenza. Esamina anche l'angolo dove dovrebbe trovarsi il Cavaliere del Secchio e poi anche il Bidone dell'Immondizia. Esci nel **CORRIDOIO**.
- Esamina le stoviglie nel corridoio. Entra poi nel **BAGNO SECONDO PIANO** ed esamina il gabinetto e il Cavaliere del Secchio. Esci e vai nell'ATRIO.
- Prendi la porta di fronte per entrare nel **CORRIDOIO**. Raggiungi la **CAMERA DEL CUCITO** ed esamina la macchina del cucito. Esci e prosegui verso la **LIBRERIA.**
- Nella **LIBRERIA** esamina il pupazzo sul pavimento e il quadro. Continua proseguendo verso le **SCALE SUL RETRO**.
- Entra nell'**AREA GIOCHI**. Esamina i cubi per terra. Esci e vai nel **CORRIDOIO** alla destra dell'area precedente.
- Entra nell'**INFERMERIA** ed esamina il mobile vicino alla credenza bianca. Entra nella porta di fianco.
- Nella **STANZA PAZIENTI** esamina la gabbia e le lettere. Esci.
- Vai alla fine del corridoio per arrivare al **BALCONE** ed esamina la gabbia. Torna all'**ATRIO**.
- Prendi la prima porta alla fine delle scale. Prendi la prima porta a destra e sarai nell'**UFFICIO DEL PRESIDE**. Esamina il diario aperto, l'acquario e il grammofono. Entra nello **SGABUZZINO**.
- Esamina le scarpe, poi torna nell'**UFFICIO DEL PRESIDE** e usa la porta per la **RECEPTION**. Esamina il camino, le rose, il quadro appeso, la credenza e il grammofono (volendo si possono usare i dischi in vinile che abbiamo trovato per ascoltare la musica).
- Torna nell'**ATRIO** ed esamina le rose vicino alle scale, la pianta nell'angolo ed entra nel **CORRIDOIO** vicino all'ufficio del preside. Entra nel **BAGNO DONNE** ed esamina il graffito dell'uccellino rosso.
- Prendi la porta per l'ultimo **CORRIDOIO** disponibile. Esamina il cappotto con il secchio. Entra nell'**AULA**.
- Esamina la lavagna e i disegni sul muro e le valutazione sempre sul muro.
- Prosegui nella **SALA DA BAGNO** ed esamina lo specchio.
- Prosegui nella **LAVANDERIA** ed esamina i panni sporchi.
- Prosegui nella **CUCINA** ed esamina il tavolo. Entra poi nella **STANZA DI MARTA**.
- Esamina le lettere sul letto. Poi torna alle **SCALE SUL RETRO**.
- Entra nel **CORTILE INTERNO**. Esamina il pavimento. Torna indietro alle **SCALE SUL RETRO**.
- Vai nel **SEMINTERRATO**. Entra nella porta sulla destra.
- Nella **CELLA DEL RIMORSO** raccogli il **BIGLIETTO**. Tienilo nell'inventario così che in NG+ tu possa ottenere un costume extra. E anche la Search Quest è finita.
- Nella **CELLA DELLA GIOIA** esamina il tavolo.
- Nella **CELLA DEL PIACERE** puoi visualizzare tutte le pellicole che hai raccolto.
- Nella **CELLA DELLA SOLITUDINE** esamina la sedia.
- Torna nel **CORRIDOIO** ed esamina i disegno sul pavimento davanti all'**UFFICIO DEL PRESIDE**.
- Infine, entra nel **GUARDAROBA**. Esamina lo specchio e il vestito.
- Torna nell'**ATRIO**. Esamina il portaombrelli, il quadro e le cassettine alla destra dell'ingresso.
- Esci e sarai al **CANCELLO ANTERIORE**. Partirà un filmato. Parla con Wendy. Esci poi dal cancello principale per un altro filmato. Esamina di nuovo Wendy: Qui la descrizione è buggata e non appare. Dovrebbe dire "*Jennifer, dove stai andando? Per favore…non mi lasciare*". Esamina poi la scritta a lato del cancello principale. Purtroppo ancora una volta la descrizione è buggata quindi la riporterò io tradotta dall'inglese:

"*L'orfanotrofio Rose Garden… Quel giorno fui scortata via dalla scena del crimine dall'agente Dolittle. Inizialmente, fu riportato che non ci furono sopravvissuti. Poi arrivò voce del fatto che io, miracolosamente, ero scampata a quella tragedia… E quando si sparse la voce che io sopravvissi anche al terribile incidente del dirigibile dove tutti i passeggeri furono dichiarati presunti deceduti, la stampa impazzì. Così, quel tragico omicidio dei residenti di un orfanotrofio rurale fu spostato dalla prima pagina del quotidiano ad un piccolo angolo oscuro…Mi dispiace ragazzi. Non meritavate di essere dimenticati. Io vi ricorderò. Grazie ancora per questi preziosi ricordi.*"

- Scendi verso la **STRANA COLLINA**.
- Vai al cartello del bivio ed esaminalo. Vai alla **FERMATA DEL BUS**.
- Esamina il Cartello e Gregory. Parla con Gregory altre 3 volte.
- Vai alla **STRANA COLLINA – EST**. Entra nel **CAPANNO SGANGHERATO** ed interagisci con Brown. Dopodiché avviati verso l'uscita per completare il gioco. Complimenti, hai completato al 100% Rule of Rose.